

PENGEMBANGAN VIDEO MATEMBANG SEKAR ALIT BERBASIS MODEL *DIRECT INSTRUCTION* DI SMP NEGERI 5 SINGARAJA

I Gusti Ngurah Parama Kusuma Yudha¹, Ketut Pudjawan², I Made Tegeh³

^{1,2,3}, Jurusan Teknologi Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: paramayudha611@gmail.com¹, ketutpudjawan@gmail.com²,
imadetegehderana@yahoo.com³

Abstrak

Permasalahan yang ditemukan di kelas VII semester genap di SMP Negeri 5 Singaraja yaitu rendahnya kemampuan matembang Sekar Alit. Hal ini disebabkan oleh: kurangnya media, desain pembelajaran kurang sesuai, serta adanya faktor lain. Maka dikembangkan video matembang Sekar Alit berbasis model Direct Instruction. Tujuan penelitian untuk: (1) mendeskripsikan rancang bangun video yang dikembangkan, (2) mengetahui kualitas video yang dikembangkan, serta (3) mengetahui efektivitas video yang dikembangkan. Model pengembangan yang digunakan: model Waterfall. Metode pengumpulan data: (1) metode angket dan (2) tes. Teknik analisis data: teknik analisis deskriptif kualitatif, analisis deskriptif kuantitatif, dan analisis statistik inferensial. Hasil penelitian: (1) Rancang bangun video dibuat dalam naskah video. Naskah video ini diwujudkan menjadi melalui tahapan model pengembangan Waterfall. (2) Kualitas video matembang berdasarkan penilaian ahli isi yaitu 78% dengan kualifikasi baik. Berdasarkan penilaian ahli media pembelajaran, diperoleh persentase 92% dengan kualifikasi sangat baik. Penilaian ahli desain pembelajaran, diperoleh persentase 82.85% dengan kualifikasi baik. Persentase dari hasil uji perorangan yaitu 89.06% dengan kualifikasi baik. Hasil uji kelompok kecil diperoleh 90.11% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil uji lapangan diperoleh 89.16% dengan kualifikasi baik. (3) Efektivitas video yang dikembangkan diperoleh $t_{hitung} = 18.73$, lebih besar dari t_{tabel} yaitu 1.960. Hal ini berarti efektif untuk meningkatkan kemampuan matembang siswa. Simpulan penelitian: (1) Rancang bangun video dibuat dalam format naskah video. Pengembangan naskah video menjadi produk dilakukan melalui tahapan model pengembangan Waterfall. (2) Kualitas video berdasarkan uji ahli dan uji coba produk yaitu sudah baik (valid). (3) Video matembang Sekar Alit efektif untuk meningkatkan kemampuan matembang Sekar Alit siswa.

Kata-kata kunci: matembang, pengembangan, Sekar Alit, video.

Abstract

Problem found in 7th grade of SMPN 5 Singaraja in second semester was students' low ability of matembang Sekar Alit. It is caused: such as lack of media, less appropriate learning design, and others. Hence, Direct Instruction model based matembang Sekar Alit video was developed. The objectives of this research are: (1) describing the design of video, (2) investigating the quality of video, and (3) investigating the effectiveness of the video. The model is Waterfall model. The methods: (1) questionnaire, and (2) test. Data analysis techniques: descriptive qualitative, descriptive quantitative, and inferential statistical analysis. The results: (1) the design of video is made in the video script. Script became video through Waterfall development model (2) the quality of video was 78% based on content assessment with good qualification. Expert assessment of media, percentage was 92% with excellent qualification. Expert assessment design, percentage was 82.85% with good qualification. Individual test result: 89.06% with good qualification. Result of the small group test: 90.11% with very good qualification. Field test result: 89.16% with good qualification. (3) the video is effective to increase students' ability of matembang Sekar Alit with t counted bigger than t table. A summary: (1) architecture video made in the format of the video script. Video script development into products made

through the stages of the Waterfall model of development. (2) the video quality based on expert tests and testing product is already good. (3) Video *matembang* Sekar Alit is effective to improve the ability of *matembang* Sekar Alit students.

Keywords: development, *matembang*, Sekar Alit, video.

PENDAHULUAN

Kekayaan budaya dan seni di Bali sangat berlimpah. Hal ini menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan untuk datang ke Bali. Peninggalan budaya dan seni tersebut patut dilestarikan oleh generasi penerus. Salah satu contoh budaya dan seni tersebut adalah *tembang*. *Tembang* merupakan puisi Bali tradisional.

Menurut Antara (1994:4) "*tembang* atau puisi Bali tradisional diklasifikasikan menjadi 4 yaitu: 1) Sekar Rare; 2) Sekar Alit; 3) Sekar Madya; 4) Sekar Agung". Sekar alit merupakan puisi Bali tradisional yang paling umum diajarkan pada jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah di Bali.

Pelestarian budaya dan seni yang ada dilakukan melalui berbagai kegiatan, misalnya kegiatan penyuluhan yang dilakukan oleh penyuluh Bahasa Bali, dan melalui jalur pendidikan yang ditempuh oleh siswa berupa pelajaran Bahasa Bali yang memuat tata cara berbahasa Bali, menulis Bali, hingga pelestarian budaya Bali.

Pembelajaran mengenai Sekar Alit dilakukan pada jenjang pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Sekar Alit merupakan budaya dalam bentuk kesusastraan Bali kuno yang ada di Bali sehingga sebagai masyarakat Bali hendaknya mampu menembangkan Sekar Alit dengan baik.

Namun, berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Bali di SMP Negeri 5 Singaraja yaitu Ibu Gusti Ayu Srikamaryati, S. Pd. B, pada hari Rabu, 7 Desember 2016 diketahui bahwa siswa kurang termotivasi dalam mempelajari Sekar Alit misalnya siswa tidak memerhatikan penjelasan guru dan ketika diinstruksikan kedepan kelas untuk menembangkan Sekar Alit, siswa kurang mampu melakukannya. Hal ini berujung pada kurangnya kemampuan siswa dalam menyanyikan puisi tradisional Bali tersebut. Sedangkan menurut hasil wawancara dengan 5 orang siswa kelas VII diketahui bahwa guru jarang menggunakan

media dalam mengajar sehingga bisa menyebabkan motivasi belajar siswa menurun serta menyebabkan kurangnya kemampuan siswa dalam menembangkan Sekar Alit. Hal ini mengakibatkan rendahnya nilai *matembang* Sekar Alit siswa kelas VII semester genap di SMP Negeri 5 Singaraja.

Hal ini merupakan permasalahan yang dihadapi, sehingga perlu dikaji solusinya. Permasalahan ini bisa disebabkan berbagai faktor, seperti kurangnya motivasi siswa dalam belajar. Kurangnya motivasi siswa dalam belajar bisa disebabkan karena berbagai faktor, seperti media pembelajaran yang digunakan, materi yang diajarkan, hingga suasana kelas tempat siswa belajar.

Menurut Association of Education and Communication Technology (dalam Sadiman, dkk. 2012: 6) media adalah "segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi." Menurut Gagne (dalam Sadiman, dkk. 2012: 6) "media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar." Berdasarkan paparan tersebut, dapat diketahui bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk benda yang digunakan pendidik untuk menyalurkan pesan atau informasi kepada peserta didik serta merangsang minat belajar siswa. Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa guna mencapai tujuan pembelajaran.

Secara umum dikenal 3 jenis media yaitu media visual, media audio, dan media audiovisual. Media visual contohnya gambar, grafik, tabel, dll. Media audio contohnya rekaman suara. Media audiovisual contohnya video, dan sinetron pendidikan.

Video merupakan media yang memuat unsur audio dan visual, sehingga disebut media audiovisual. Menurut Mahadewi, dkk (2012: 4), video dapat

diartikan “sebagai segala format media elektronik yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan dan minat siswa untuk belajar melalui penayangan ide atau gagasan, pesan dan informasi gambar-gambar bergerak”. Smaldino, dkk. (dalam Mahadewi, dkk, 2012: 4) menyatakan, “video sebagai media penyimpanan elektronik yang mengandung gambar-gambar bergerak, meliputi video kaset, DVD, video berbasis komputer dan video yang ada di Internet”. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa video merupakan media dengan format elektronik yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, dan minat siswa untuk belajar melalui penayangan ide atau gagasan, pesan dan informasi gambar-gambar bergerak.

Melalui video, siswa dapat melihat tindakan nyata dari apa yang tertuang dalam video tersebut. Hal ini mampu merangsang motivasi belajar siswa. Video dipilih karena sesuai dengan konten materi yang memuat cara menembangkan Sekar Alit (audio) serta ekspresi (visual). Video matembang dapat membantu menyampaikan materi yang bersifat keterampilan seperti kemampuan menyanyikan Sekar Alit. Selain media pembelajaran, faktor lain yang memengaruhi keberhasilan pembelajaran adalah model pembelajaran yang diterapkan. Pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar akan memengaruhi pembelajaran itu sendiri. Model pembelajaran yang sesuai dengan materi matembang Sekar Alit adalah model Direct Instruction. Model ini sesuai karena menekankan pada penguasaan pengetahuan yang berupa keterampilan, salah satunya adalah keterampilan matembang Sekar Alit. Selain itu dilihat dari sintaks model Direct Instruction, model ini sesuai karena terdapat demonstrasi pengetahuan (matembang Sekar Alit) serta memberikan latihan terbimbing kepada siswa.

Video yang dikembangkan memuat materi tentang Sekar Alit. Menurut Bandem (1985:2), “Sekar Alit merupakan bentuk lagu dalam karawitan Bali yang memiliki hukum tersendiri yang berbeda dengan tembang lainnya di Bali”. Nyanyian Sekar

alit berfungsi untuk menyatakan kesederhanan, dan untuk lelucon.

Video yang dikembangkan berbasis model *Direct Instruction*. Model pembelajaran *Direct Instruction* merupakan model pembelajaran yang yang menekankan pada keterampilan yang akan diajarkan kepada siswa melalui demonstrasi pengetahuan oleh guru. Rosdiani (2012: 6) menjelaskan bahwa “model pembelajaran langsung merupakan model pembelajaran yang lebih berpusat pada guru dan lebih mengutamakan strategi pembelajaran efektif guna memperluas informasi materi ajar”. Rosdiani (2012:6) mengungkapkan ciri model pembelajaran langsung yaitu:“(1) proses pembelajaran didominasi oleh keaktifan guru, (2) suasana kelas ditentukan oleh guru sebagai perancang kondisi, (3) lebih mengutamakan keluasaan materi ajar daripada proses terjadinya pembelajaran, (4) materi ajar bersumber dari guru”. Menurut Rosdiani (2012:7), “model pembelajaran langsung dikembangkan untuk mengefisienkan materi ajar agar sesuai dengan waktu yang diberikan dalam suatu periode tertentu. Dengan model ini cakupan materi ajar yang disampaikan lebih luas dibandingkan dengan model-model pembelajaran yang lain”.

Arends (dalam Munawaroh, 2015:111) menyatakan bahwa. *Direct instruction is a teachercentered model that have five steps: establishing set, explanation and/or demonstration, guide practice, feedback, and extended practice. A direct instruction lesson requirs careful orchestration by the teacher and a learning environment that businesslike and task-oriented.*

Artinya: *Direct Instruction* adalah sebuah model yang berpusat pada guru, yang memiliki lima langkah: establishing set, penjelasan dan/atau demonstrasi, latihan terbimbing, umpan balik, dan latihan lanjutan. Sebuah pelajaran dengan model *Direct Instruction* membutuhkan orkestrasi yang cermat oleh guru dan lingkungan belajar yang praktis, efisien, dan berorientasi pada tugas.

Berdasarkan hal-hal tersebut, maka peneliti mengembangkan media yaitu video matembang Sekar Alit berbasis model

Direct Instruction pada mata pelajaran Bahasa Bali untuk siswa kelas VII semester genap di SMP Negeri 5 Singaraja Tahun Pelajaran 2016/2017 guna mengatasi masalah tersebut.

Permasalahan ini perlu dikaji melalui penelitian pendidikan. Menurut Tyrus (dalam Agung, 2012:22), "penelitian merupakan suatu cara untuk memahami sesuatu objek/masalah dengan melalui penyelidikan atau usaha mencari buktibukti yang muncul sehubungan dengan objek/masalah tersebut, yang dilakukan secara sangat hati-hati sehingga diperoleh pemecahan atau kesimpulannya".

Menurut Mustari (2012:1), "penelitian bertujuan untuk memberi jawaban kepada 'ketidakpastian'. Demikian karena peneliti pada dasarnya tidak boleh memastikan hanya berdasarkan pandangan dirinya (subjektif) tetapi harus berdasarkan kenyataan objek yang diselidiki (objektif)".

Menurut Suharsaputra (2012:21), "penelitian merupakan proses pengumpulan dan analisis informasi (data) logis untuk beberapa kegunaan tergantung pada tujuan dari dilaksanakannya penelitian.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, disimpulkan bahwa penelitian pendidikan merupakan suatu cara untuk memahami sesuatu objek/masalah guna memberikan jawaban pada "ketidakpastian" melalui data yang dikumpulkan secara sistematis dan objektif untuk memecahkan masalah dalam dunia pendidikan.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Menurut Trianto (2011:206) penelitian pengembangan merupakan "rangkain proses/langkah-langkah dalam rangka mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggungjawabkan". Menurut Sugiyono (dalam Juliasnyah, 2016:59) penelitian pengembangan digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan penelitian yang berupaya untuk mengembangkan, memvalidasi produkproduk, serta mengetahui efektivitas produk berupa

materi, media, alat dan atau strategi pembelajaran, digunakan untuk mengatasi masalah pembelajaran di kelas/laboratorium, tetapi dapat juga perangkat lunak seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran dikelas, perpustakaan/laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan dan evaluasi sistem manajemen.

Pengembangan video matembang Sekar Alit ini dilakukan dengan model pengembangan Waterfall. Menurut Mahadewi (2013:50) "model Waterfall merupakan '*model software development life cycle* (SDLC)'. Model pertama kali yang digunakan secara luas di bidang mesin software untuk memastikan kesuksesan proyek yang digarap". Menurut Rosa & Shalahuddin (dalam Sagita, 2016:51) SDLC atau lebih dikenal *System Development Life Cycle* adalah "proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya (berdasarkan best practice atau cara-cara yang sudah teruji baik)".

Tujuan penelitian ini yaitu: (1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun video matembang Sekar Alit berbasis model *Direct Instruction* pada mata pelajaran Bahasa Bali untuk siswa kelas VII semester genap di SMP Negeri 5 Singaraja Tahun Pelajaran 2016/2017. (2) Untuk mengetahui kualitas video matembang Sekar Alit berbasis model *Direct Instruction* pada mata pelajaran Bahasa Bali untuk siswa kelas VII semester genap di SMP Negeri 5 Singaraja Tahun Pelajaran 2016/2017 menurut review ahli, uji coba perorangan, uji kelompok kecil, dan uji coba lapangan. (3) Untuk mengetahui efektivitas video matembang Sekar Alit berbasis model *Direct Instruction* pada mata pelajaran Bahasa Bali untuk siswa kelas VII semester genap di SMP Negeri 5 Singaraja Tahun Pelajaran 2016/2017.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Metode penelitian yang

digunakan dalam penelitian ini meliputi model pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan video matembang Sekar Alit berbasis model Direct Instruction yaitu model Waterfall. Prosedur pengembangan yang digunakan mengacu pada model pengembangan yang dipilih. Menurut Mahadewi (2013:50) "tahap model Waterfall yaitu: (1) analisis persyaratan sistem, (2) desain/rancangan sistem, (3) penerapan, (4) tes/uji sistem, (5) deployment (penggunaan produk), dan (6) maintenance (perawatan produk)". Kualitas video matembang Sekar Alit diukur dengan melakukan uji ahli dan uji coba produk yang meliputi uji perorangan, kelompok kecil, dan uji lapangan. Metode pengumpulan yang digunakan yaitu: (1) metode angket atau kuesioner, dan (2) metode tes. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu (1) angket dan (2) tes.

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode analisis deskriptif dan metode analisis statistik. Dalam penelitian pengembangan ini digunakan tiga teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif, analisis statistik deskriptif kuantitatif, dan analisis statistik inferensial.

(1) Analisis Deskriptif Kualitatif. Menurut Agung, (2012:67) Metode analisis deskriptif kualitatif yaitu suatu cara analisis/pengolahan data dengan jalan

(2) Analisis Deskriptif Kuantitatif. Metode analisis deskriptif kuantitatif merupakan suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan atau persentase, mengenai suatu objek yang diteliti, sehingga diperoleh kesimpulan umum. Dalam penelitian ini, analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk skor. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subyek yaitu:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

(Tegeh, dkk. 2014:82)

Selanjutnya, untuk menghitung persentase keseluruhan subjek digunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Presentase} = (F : N) \times 100\%$$

(Tegeh, dkk. 2014:82)

Keterangan:

F = jumlah persentase keseluruhan subjek

N = banyak subjek

Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan terhadap hasil angket atau kuesioner digunakan ketentuan Konversi Tingkat Pencapaian Skala 5 sebagai berikut.

Tabel 1. Konversi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90-100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75-89	Baik	Sedikit direvisi
65-74	Cukup	Direvisi secukupnya
55-64	Kurang	Banyak hal yang direvisi
0-54	Sangat kurang	Diulangi membuat produk

menyusun secara sistematis dalam bentuk kalimat/kata-kata, kategori mengenai objek sehingga akhirnya diperoleh kesimpulan umum. Teknik analisis deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil review ahli isi bidang studi atau mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media video, siswa dan guru mata pelajaran.

(Tegeh, dkk. 2014:83)

(3) Analisis Statistik Inferensial.

Menurut Agung (2012:68) "metode analisis statistik inferensial ialah suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menerapkan rumus-rumus statistik inferensial untuk menguji suatu hipotesis penelitian yang diajukan penelitian, dan kesimpulan ditarik berdasarkan hasil

pengujian terhadap hipotesis”. Analisis statistik inferensial digunakan untuk mengetahui efektivitas produk terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 5 Singaraja sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan video matemabang Sekar Alit. Data uji coba kelompok sasaran dikumpulkan dengan menggunakan pre-test dan post-test terhadap materi pokok yang diuji cobakan.

Hasil pre-test dan post-test kemudian dianalisis menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan antara hasil pretest dan posttest. Sebelum melakukan uji hipotesis (uji-t berkorelasi) dilakukan uji prasyarat (normalitas dan homogenitas).

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran skor pada setiap variabel berdistribusi normal atau tidak, untuk itu dapat digunakan rumus Chi-Kuadrat. Adapun rumusnya sebagai berikut.

$$x^2 = \sum \left[\frac{(f_o - f_e)^2}{f_e} \right]$$

(Koyan, 2012:105)

Kriteria pengujian: data berdistribusi normal jika $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan k-1.

Uji homogenitas dilakukan untuk mencari tingkat kehomogenan secara dua pihak yang diambil dari kelompokkelompok terpisah dari satu populasi. Uji homogenitas untuk uji-t dilakukan dengan uji Fisher dengan rumus sebagai berikut.

$$Uji F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

(Koyan, 2012:40)

Kriteria pengujian H_0 diterima jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ yang berarti sampel homogen. Uji dilakukan pada taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan untuk pembilang $n_1 - 1$ dan derajat kebebasan untuk penyebut $n_2 - 1$.

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas, selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Rumus untuk menghitung uji hipotesis (uji-t berkorelasi) adalah sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right)}}$$

(Koyan, 2012:34)

Keputusan:

Bila $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Bila $t_{hitung} \leq$ dari t_{tabel} , maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media video pembelajaran tentang matemabang Sekar Alit yaitu pupuh Ginada. Hasil penelitian ini yaitu sebagai berikut.

Pertama, rancang bangun video matemabang Sekar Alit ini dibuat dalam format naskah video. Rancangan video matemabang Sekar Alit ini berupa video dengan durasi waktu sekitar 10-15 menit. Konten yang termuat dalam video matemabang Sekar Alit ini dikembangkan berdasarkan tujuan pembelajaran di RPP. Adapun konten yang dimuat dalam video yang dikembangkan yaitu: 1) pengenalan Sekar Alit, 2) jenis-Jenis Sekar Alit, dan 3) contoh cara menembangkan Sekar Alit. Tahapan-tahapan model Direct Instruction ini diadaptasi ke dalam media video dengan memuat konten-konten yang sudah disusun. Pengembangan video matemabang Sekar Alit dilakukan dengan model Waterfall dengan tahapan sesuai pendapat Mahadewi (2013:50) yaitu: (1) analisis persyaratan sistem, (2) desain/rancangan sistem, (3) penerapan, (4) tes/uji sistem, (5) deployment (penggunaan produk), dan (6) maintenance (perawatan produk).

Kedua, Uji coba produk video matemabang Sekar Alit ini meliputi; 1) uji coba ahli isi, 2) uji coba ahli media, 3) uji coba ahli desain pembelajaran, 4) uji coba perorangan, 5) uji coba kelompok kecil, dan 6) uji coba lapangan. Hal ini sesuai dengan pendapat Suartama (2016: 4) “evaluasi sumatif dilakukan melalui tinjauan ahli (expert review). Ahli yang mengevaluasi media adalah ahli isi, ahli desain pembelajaran, serta ahli media pembelajaran”. Selain itu Menurut Sadiman (2012: 182-186) “Uji coba produk akan

dilaksanakan dalam 3 (tiga) tahap yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan”.

Uji coba ahli isi video matembang Sekar Alit dilakukan kepada guru mata pelajaran Bahasa Bali di SMP Negeri 5 Singaraja. Berdasarkan penilaian ahli isi mata pelajaran, video matembang Sekar Alit ini memperoleh persentase yaitu 78% yang berada pada rentangan 75-89% dengan kualifikasi baik dan sedikit direvisi berdasarkan tabel tingkat pencapaian skala 5.

Berdasarkan masukan, komentar, atau saran yang diberikan ahli isi demi penyempurnaan produk, maka dilakukan revisi berdasarkan masukan, komentar, atau saran yang diberikan. Adapun masukan, komentar, atau saran yang diberikan yaitu agar ditambahkan ucapan terimakasih kepada pihak sekolah yang sudah membantu pengembangan produk. Maka dilakukan revisi dengan menambahkan ucapan terimakasih pada bagian akhir video kepada pihak sekolah.

Uji coba ahli media dilakukan kepada ahli media yang telah ditentukan. Berdasarkan penilaian ahli media pembelajaran, video matembang Sekar Alit ini memperoleh persentase yaitu 92% yang berada pada rentangan 90-100% dengan kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi berdasarkan tabel tingkat pencapaian skala 5.

Adapun masukan, komentar, atau saran yang diberikan ahli media yaitu: 1) pada kemasan CD isikan gambar yang relevan dengan konten, 2) pada punggung CD isikan judul video pembelajaran, 3) tambahkan tujuan pembelajaran, 4) screenshot program diatur supaya jelas, 5) tambahkan kontak pengembang, 6) tambahkan institusi mahasiswa pada opening, 7) tambahkan identitas mata pelajaran, dan 8) tambahkan hal yang akan dipelajari siswa. Oleh karena itu dilakukan revisi sesuai masukan yang diberikan oleh ahli media.

Berdasarkan penilaian ahli desain pembelajaran, video matembang Sekar Alit ini memperoleh persentase 82.85% yang berada pada rentangan 75-89% dengan kualifikasi baik dan sedikit direvisi berdasarkan tabel tingkat pencapaian skala 5.

Adapun masukan, komentar, atau saran yang diberikan ahli desain pembelajaran yaitu: 1) Sajikan gambar yang relevan pada sampul CD, 2) Isi petunjuk penggunaan pada cover belakang, 3) Ganti jenis huruf pada petunjuk belajar, 4) Saat penyebutan jenis-jenis pupuh tambahkan teks, 5) Petunjuk belajar sebaiknya menggunakan Bahasa Bali, dan 6) Rumusan tujuan belum tepat, hindari kata ‘mengetahui’. Oleh karena itu dilakukan revisi sesuai masukan yang diberikan oleh ahli desain pembelajaran guna penyempurnaan produk kearah yang lebih baik.

Uji coba perorangan dilakukan kepada 3 orang siswa kelas VII. Ketiga siswa tersebut dipilih mewakili kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Persentase yang diperoleh dari hasil uji perorangan yaitu 89.06%. Berdasarkan tabel konversi skala 5, persentase 89.06% berada pada rentangan 75-89% dengan kualifikasi baik dan sedikit direvisi. Namun tidak ada masukan, komentar, atau saran dari uji perorangan.

Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 12 orang siswa kelas VII. Kedua belas siswa tersebut dipilih mewakili kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Persentase yang diperoleh dari hasil uji kelompok kecil yaitu 90.11%. Berdasarkan tabel konversi skala 5, persentase 90.11% berada pada rentangan 90-100% dengan kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi. Tidak ada masukan, komentar, atau saran dari uji kelompok kecil.

Uji coba lapangan dilakukan kepada 30 orang siswa kelas VII. Ketiga puluh siswa tersebut dipilih dengan random sampling pada kelas VII. Persentase yang diperoleh dari hasil uji lapangan yaitu 89.16%. Berdasarkan tabel konversi skala 5, persentase 89.16% berada pada rentangan 75-89% dengan kualifikasi baik dan sedikit direvisi. Tidak ada masukan, komentar, atau saran dari hasil uji lapangan.

Ketiga, efektivitas hasil pengembangan produk video matembang Sekar Alit pada pelajaran Bahasa Bali diukur dengan melakukan uji perbedaan rerata sebelum menggunakan video dan sesudah menggunakan video kepada 88 orang yang dipilih. Berdasarkan nilai

sebelum menggunakan video dan sesudah menggunakan video, maka dilakukan uji-t untuk sampel berkolerasi.

Sebelum menguji efektivitas produk, terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap indikator-indikator penilaian kinerja. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan melalui validasi ahli isi, serta uji coba kepada siswa kelas VII sebanyak 30 orang.

Setelah dilakukan uji validitas dan reliabilitas, selanjutnya dilakukan uji prasyarat (normalitas dan homogenitas).

Uji normalitas merupakan uji prasyarat sebelum melakukan uji efektivitas. Pada uji normalitas, digunakan uji Chi-kuadrat. Uji ini dilakukan untuk menyajikan bahwa sampel berasal dari populasi yang terdistribusi normal.

Setelah dilakukan uji normalitas, selanjutnya dilakukan uji homogenitas varians. Menurut Koyan (2012:40) "salah satu persyaratan yang harus dipenuhi dalam menggunakan uji-t adalah varians dalam kelompok harus homogen." Untuk itu dilakukan uji Fisher (F). Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas, maka dilanjutkan dengan uji efektivitas.

Pada hasil uji efektivitas, rata-rata nilai pretest adalah 50,24 dan rata-rata nilai posttest adalah 72,16. Kemudian dilakukan perhitungan dengan uji-t sampel berkolerasi dan diperoleh harga t hitung = 18.73, sedangkan t tabel dengan $db = n_1 + n_2 - 2 = 174$ pada taraf signifikansi 5% yaitu 1.960. Jadi t hitung $>$ t tabel. Maka berdasarkan ketentuan Bila t hitung \geq t tabel maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berarti terdapat perbedaan yang signifikan (5%) kemampuan menembangkan Sekar Alit siswa sebelum menggunakan media video matembang Sekar Alit berbasis model Direct Instruction.

Berdasarkan perhitungan uji-t, diketahui bahwa video matembang Sekar Alit berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan matembang Sekar Alit siswa kelas VII semester genap di SMP Negeri 5 Singaraja tahun pelajaran 2016/2017. Meningkatnya kemampuan matembang Sekar Alit siswa disebabkan karena proses belajar dengan menggunakan media dapat memperjelas penyajian materi, serta memberikan rangsangan kepada siswa, serta meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hal ini sejalan dengan pendapat Mahadewi, dkk (2012:7) yaitu "Dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi, serta memperjelas makna bahan pengajaran sehingga mudah dipahami siswa."

Sehingga dapat disimpulkan bahwa video matembang Sekar Alit efektif dalam meningkatkan kemampuan matembang Sekar Alit siswa kelas VII semester genap di SMP negeri 5 Singaraja Tahun Pelajaran 2016/2017.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan penelitian ini yaitu: (1) Rancang bangun video matembang Sekar Alit ini dibuat dalam format naskah video. Rancangan video matembang Sekar Alit ini berupa video dengan durasi waktu sekitar 10-15 menit. Pengembangan naskah video menjadi produk dilakukan melalui tahapan model pengembangan Waterfall yaitu: (1) analisis persyaratan sistem, (2) desain, (3) penerapan, (4) tes/uji sistem, (5) penggunaan produk, dan (6) perawatan produk. (2) Kualitas video matembang Sekar Alit berdasarkan uji ahli (uji ahli isi, media, dan desain pembelajaran) serta uji coba produk (uji peorangan, kelompok kecil, dan lapangan) yaitu sudah baik (valid) serta bisa digunakan lebih lanjut. (3) Video matembang Sekar Alit berbasis model Direct Instruction efektif untuk meningkatkan kemampuan matembang Sekar Alit siswa kelas VII semester genap di SMP Negeri 5 Singaraja tahun pelajaran 2016/2017.

Saran yang disampaikan dalam pengembangan video matembang Sekar Alit berbasis model *Direct Instruction* yaitu: Kepada Guru (1) Kepada guru, guru disarankan agar menggunakan video pembelajaran matembang Sekar Alit pada mata pelajaran Bahasa Bali untuk meningkatkan motivasi belajar siswa guna meningkatkan kemampuan matembang Sekar Alit siswa. (2) Kepada siswa, siswa disarankan memanfaatkan video matembang Sekar Alit agar materi yang disampaikan guru bisa tersalurkan dengan baik kepada siswa melalui media yang dikembangkan. (3) Kepada peneliti lain, peneliti lain disarankan menggunakan hasil penelitian pengembangan ini untuk penelitian berikutnya dengan tetap

memperhatikan kualitas media yang akan dikembangkan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Kepala SMP Negeri 5 Singaraja atas ijin yang diberikan untuk mengambil data di sekolah yang dipimpinya.

Terimakasih juga penulis ucapkan kepada guru mata pelajaran Bahasa Bali dan Drs. Ketut Pudjawan, M.Pd., selaku pembimbing I dan Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian artikel penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A.A Gede. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Singaraja: Undiksha.
- Antara, I GP. 1994. *Kasusastraan Bali Modern*. Singaraja: STKIP.
- Bandem I Made.1985. *Wimbag Tembang Macapat*. Denpasar: Akademi Seni Tari Indonesia.
- Juliasnyah, Wendha Adha. 2016. *Matematika dalam Multimedia Flipbook: Kreatifitas Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran*. Jurnal Teknodika. Volume 14 No.01 Maret 2016.
- Koyan, I Wayan. 2012. *Statistik Pendidikan: Teknik Analisis data Kuantitatif*. Singaraja: Undiksha Press.
- Mahadewi, Luh Putu Putrini, dkk. 2012. *Buku Ajar: Media Video Pembelajaran (E-Book)*. Singaraja: Undiksha.
- Mahadewi, Luh Putu Putrini. 2013 *Pemrograman Berbasis Teks*. Singaraja: Undiksha.
- Munawaroh, Siti. 2015. Penerapan Model Pembelajaran Dengan Arahan Untuk Melatihkan Keterampilan Eksperimen dan Penguasaan Konsep Materi Gaya Pada Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*. Vol. 1 No 1 September 2015 (hal 109-114).
- Mustari, Mohamad. 2012. *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: LaksBang PRESSindo.
- Rosdiani, Dini. 2012. *Model Pembelajaran Langsung dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, dkk. 2012. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sagita, Rinandi Awan. 2016. Penerapan Metode Waterfall Pada Sistem Informasi Penjualan Furniture Berbasis Web. *Indonesian Journal on Networking and Security - Volume 5 No 4 – Oktober 2016*.
- Suartama, I Kadek. 2016. *Bahan Ajar: Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Singaraja: Undiksha
- Tegeh, dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Trianto. 2011. *Pengantar Penelitian Pendidikan Bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga kependidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.